

# ダイケンズ前期の喜劇的小説

甲 斐 清 高

大衆作家であるという理由でアカデミックな批評から敬遠されがちであったダイケンズは、二十世紀中頃から研究に値する本格的な芸術家として評価されるようになった。それ以来、毎年膨大な数のダイケンズ研究が発表され続けているが、こうした研究の対象となる作品を見ると、『ドンヒュー父子』以降の後期の「暗い」作品に偏っており、前期の作品は軽視されがちであることが分かる。後期の作品の特徴を考えると、これらは前期の作品より技巧的であり、また、全体的な構成に対する意識をはっきりと示しているといえる。実際、二十世紀のダイケンズに対する批評的関心は、彼の作品におけるシンボリズムなどの技巧性、作品の統一性、作中人物の心理的重層性の発見によるものであるという事実を考え合わせると、前期の一見楽天的、喜劇的な作品よりも、後期の作品のほうが注目を浴びるのは驚くにあたらない。しかし、元来ダイケンズの莫大な人気を生み出したのは、『ピクウィック・ペーパーズ』にはじまる前期の陽気な作品群であり、これらを無視しては彼独特の芸術を明らかにすることはできないだろう。

エリート文化に属するアカデミックな批評家たちにとって、彼の小説が時に評価しがたいものになる原因のひとつは、エリート文化とは根本的に異なる大衆文化の基準がダイケンズの想像力に深く根差していることであろう。そして、大衆娯楽の要素のいくつかは、前期の小説のほうにより強く表われている。二作目の長

編小説『オリヴァー・ツイスト』で、語り手は次のように述べる。「すべての良質の物凄いいメロドラマでは、悲劇的な場面と喜劇的な場面を交互に見せるのが舞台上の慣習である。縞縞のベークンの側面にある赤と白の筋と同様、これらは規則的に織り交ぜられている」この一節はまさにダイケンズ前期の小説の構成と一致している。そもそもダイケンズは、メロドラマやバントマイムといった当時の大衆演劇との関わりが非常に深く、彼の小説にもその影響が少なからず見られる。彼の描き出す世界は、同時代のリアリズム小説よりも、むしろ当時の大衆演劇において表象される世界に近いといえるかもしれない。

当時の大衆演劇で支配的だったといわれるメロドラマというジャンルの特徴として、内面をほとんど無視した外面への集中、アクションや状況の強調、確固たる道徳的対比、ヒーロー・ヒロイン・悪役・道化役・善良な老人といったステレオタイプの作中人物、肉体的興奮、勧善懲悪のストーリー、極端な暴力・極端なペーソス・低俗なコメディなどの場面の目まぐるしい交替、等が挙げられる。このうち、様々な性質の場面が次々と入れ替わるといふ点に注目すると、メロドラマは、異なるジャンルの混合体と見ることができよう。

そもそも小説という形式自体が様式混合という性格を持つており、特に十九世紀の小説は、ヘンリー・ジェイムズによって「大きく、ぶよぶよでぶくぶくの怪物」と批判されるように、程度の差こそあれ非常に長くて一貫性に欠け、多様な要素を寄せ集めたものであるという特徴がある。中でもダイケンズの小説は顕著に形式的・一貫性・統一性を欠き、このことは彼を高く評価しようとする批評家たちを悩ませてきた。しかし、これは彼が当時の大衆

演劇と共有している構成方法なのである。そして、このようなジャンルの混淆は、『ピクウィック・ペーパーズ』、『ニコラス・ニクルビー』、『骨董屋』、『マーティン・チャズルウィット』といった前期の喜劇的小説に著しく見られる。

後期のいわゆる「暗い」小説群も、複数の一見相容れない世界を孕んでいるが、そこには明らかに全体を統一しようとする意識が働いており、最終的にそれぞれの世界は統合へと向かう。作者による小説世界の支配・統合は当然避けられないものだが、ディケンズが作品に秩序を与える際の統制の度合いは一定ではない。前期の喜劇的小説群では、作品全体を統合しようとする力は弱いように思える。

メロドラマと同様に十九世紀大衆演劇の代表であるパントマイムにも、様式混合が見られる。むしろ、様々な要素の混淆という点では、メロドラマよりも甚だしいといえるかもしれない。パントマイムとメロドラマの関係は必ずしも明らかではないが、大衆演劇として、ディケンズの、そして当時の読者の心の中で両者が結びついていたことは疑いない。また、パントマイムはメロドラマ的な場面を取り込んで、自らの雑多な形式の一部にしている事実を考慮に入れると、パントマイムはメロドラマよりも様式混合という特徴がさらに目立って見られるといえるだろう。

十九世紀前半のパントマイムは、大きく分けて、御伽噺や伝説などから題材を得た前半部分の「オーブニング」と、コメディ・デラルテに起源を持つ「ハーレクイネード」と呼ばれる後半のドタバタ喜劇から成る。前半から後半への移行は、妖精が手にする魔法の杖の一振りで行なわれ、場面が全く異質なものと変容する。さらに、ハーレクイネードの中でも、魔法の力で場面が

次々と、ほとんど何の関連性もなく変化していく。この変容こそがパントマイムの世界の中心だといっても過言ではない。また、パントマイムにおける変容は、急激な場面の変換だけに留まらず、同じ場面の中でも魔法の杖の一振りや文字通り変身する。ディケンズ小説のテクストの断片を取ってみると、このような変容に近いもののがかなり観察される。特に、彼の場面の描写は多様な細部に溢れ、無生物が生命を帯びたり、人間が他の生物や無生物に譬えられたりして、それぞれの細部は固定した存在ではなくなり、全体的に幻覚のような不安定な空間を創り出している。このようなパントマイムの変容のヴィジョンは、様々なジャンルの混淆と相俟って、現実を動的なものとして表現しているといえるだろう。これは大衆娯乐的、喜劇的な芸術に特有の多様性、グロテスク性の実現であると考えられる。ディケンズの小説は当時の大衆娯楽と、このようなヴィジョンを共有しているのだ。

ディケンズの大衆演劇的な多様性は、後期の作品になると少し抑制される。例えば『ハード・タイムズ』には、サーカス団が登場しているが、これは小説全体の「事実」と「想像」の二項対立の構造において明確に「想像」の担い手として機能している。この小説は「想像」の重要性を説いており、結局のところサーカス団は非常に説教臭い役割を演じている。それに較べて、例えば『ニコラス・ニクルビー』の中で大衆娯楽に従事する旅役者一座は、小説全体の構造とはほとんど無関係であり、余剰といってもよいくらい存在である。ディケンズ前期の喜劇的小説は、その絶え間ない無節操な変容と、無秩序ともいえる多様性において、より当時の大衆娯楽に近い想像力を持っているといえるのではないだろうか。